MISE EN PLACE - 2 JOUEURS

1. Mélangez les 36 cartes Aliment et formez une pioche face cachée.
2. Piochez 9 cartes et placez-les face visible pour former une grille de 3x3.
3. Triez les cartes Boisson par type et placez une pile à côté de chaque rangée de la grille.
4. Placez le jeton Sélection sous la colonne de gauche de la grille.
5. Donnez à chaque joueur un Bon de réduction (face « 1 Drink » visible) et une Aide de jeu.
6. Le dernier joueur ayant mangé au restaurant démarre la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour, vous jouerez des cartes Boisson pour modifier l'ordre de la grille. Puis, vous y prendrez une carte Aliment et une carte Boisson afin de compléter vos séries de cartes. Jouez chacun votre tour jusqu'à atteindre l'une des conditions de fin de partie, voir « Fin de partie ».

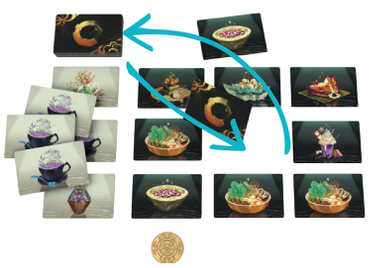
À VOTRE TOUR

À tour de rôle, chaque joueur effectuera les 2 phases ci-dessous, dans l'ordre.

PHASE DES BOISSONS

Vous pouvez exécuter une action Boisson en défaussant des cartes Boisson ou en retournant votre Bon de réduction :

• Défausser 3 cartes Hot Drink
Retirez une carte de la grille et placez-la sous la pioche. Remplissez l'espace libéré avec la 1re carte de la pioche Aliment.



• **Défausser 3 cartes Jelly Bubbles**
Échangez deux cartes Aliment de la grille. Choisissez parmi les deux colonnes d'où le jeton Sélection est absent.

• **Défausser 3 cartes Chill Jar**
Récupérez une carte Aliment en choisissant parmi les deux colonnes d'où le jeton Sélection est absent. Puis, récupérez la carte Boisson de la même ligne. Remplissez l'espace libéré avec la 1re carte de la pioche Aliment. Déplacez le jeton Sélection sur la colonne suivante et omettez la Phase des Aliments. Cette action est très proche de celle de la Phase des Aliments et l'ensemble du processus est expliqué dans les pages suivantes.

• **Retourner votre Bon de réduction**
Si votre Bon de réduction indique encore « 1 Drink », retournez-le et exécutez une des trois actions Boisson.

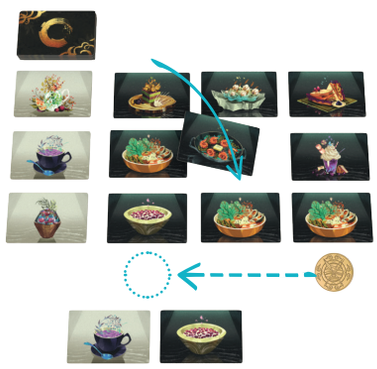
Au début de cette phase, si vous avez 5 cartes Boisson en main, vous **devez** reposer toutes les cartes d'un type sur sa pile. Si au moins 3 cartes sont ainsi défaussées, vous pouvez exécuter une des actions ci-dessus.

Important : vous ne pouvez effectuer qu'une seule action Boisson par tour.

PHASE DES ALIMENTS

Vous devez maintenant prendre 1 des trois cartes Aliment de la colonne où se situe le jeton Sélection. Puis, prenez la carte Boisson sur la rangée correspondant à votre choix. Placez ces deux cartes devant vous face visible, bien en vue des deux joueurs.

Piochez alors la 1re carte de la pile Aliment et comblez l'espace libéré. Puis, déplacez le jeton Sélection sur la colonne suivante (un cran à droite, puis retour à la colonne la plus à gauche).



Remarque : s'il n'y a plus de carte Aliment disponible et que la partie n'est pas terminée, le jeu continue avec moins de 9 cartes sur la grille.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'une des deux conditions suivantes est remplie :

VICTOIRE AUX TRIPLES

Si un joueur collecte une troisième série de 3 cartes Aliment du même type, il gagne instantanément la partie.

VICTOIRE AUX PAIRES

La partie s'achève immédiatement si la grille ne comporte plus que 6 cartes Aliment à la fin du tour d'un joueur. Chaque joueur compte alors **le nombre de paires** de chaque type de cartes Aliment. ***Les triplés (une série de trois cartes similaires) ne sont donc pas comptabilisés.*** Le joueur possédant le plus de paires remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur qui n'a pas utilisé son Bon de réduction gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a le plus de cartes Boisson dans sa collection gagne. S'il y a toujours égalité, vous partagez la victoire.

PARTIE SOLO

Dans le jeu Solo, vous affrontez un adversaire artificiel : l'Automa.

MISE EN PLACE SOLO

Ignorez la mise en place à 2 joueurs et suivez les instructions ci-dessous :

Niveau de difficulté	Bons de réduction	Victoire du joueur	Victoire de l'Automa
FACILE	2	3 triples	4 paires
MOYEN	1	3 triples	4 paires
DIFFICILE	2	3 triples	3 paires
EXTRÊME	1	3 triples	3 paires

1. Laissez les cartes Boisson dans la boîte, elles ne serviront pas pour la partie solo.
2. Sélectionnez une difficulté du tableau ci-dessus et suivez ses indications.

3. Mélangez les cartes Aliment et formez une pioche face cachée.
4. Piochez 9 cartes face visible et formez une grille de 3x3.
5. Placez le jeton Sélection sous la colonne de gauche de la grille. Placez le jeton Solo à gauche de la rangée la plus basse.
6. Selon la difficulté choisie, prenez 1 ou 2 Bons de réduction et placez-les devant vous.
7. Vous êtes le premier joueur.

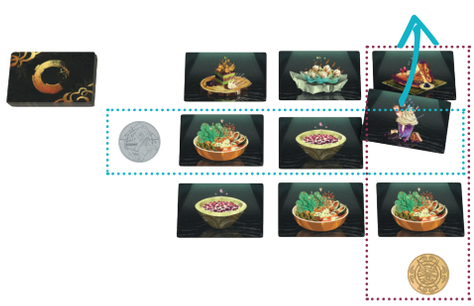
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE SOLO

Une fois par tour, vous pouvez initier une phase Boisson en retournant votre Bon de réduction. Vous pouvez alors exécuter l'une des trois actions Boisson indiquées sur votre carte Aide de jeu.

Votre phase Aliment suit les mêmes règles que le jeu multijoueur, sauf que vous ne piochez pas de carte Boisson.

Après votre tour, l'Automa joue son tour. Il récupère toujours la carte Aliment correspondant à la colonne du jeton Sélection **et** à la ligne du jeton Solo. La carte est alors placée face visible sur la zone de jeu de l'Automa. Le tour de l'Automa se termine en déplaçant le jeton Sélection selon les règles multijoueur, puis en déplaçant le jeton Solo. Celui-ci se déplace toujours une rangée au-dessus, puis revient à la rangée inférieure une fois la rangée supérieure atteinte.

Remarque : ainsi, le jeton Sélection se déplace à la fin de chaque tour de jeu, tandis que le jeton Solo ne se déplace qu'à la fin du tour de l'Automa.



Après le tour de l'Automa vient à nouveau votre tour. Continuez ainsi jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE PARTIE SOLO

La partie se termine immédiatement lorsqu'une des trois conditions suivantes est remplie :

VICTOIRE DU JOUEUR AUX TRIPLES

À tout moment, si vous possédez trois séries de 3 cartes Aliment du même type, vous gagnez instantanément la partie.

VICTOIRE DE L'AUTOMA AUX DOUBLES

Si l'Automa possède **exactement** le nombre de paires indiqué par la difficulté choisie, il gagne la partie: Les séries de 3 cartes ne sont pas prises en compte.

VICTOIRE DE L'AUTOMA SUR LA DURÉE

À la fin du tour d'un joueur, si la grille ne comporte plus que 6 cartes Aliment, la partie s'achève immédiatement et l'Automa est déclaré vainqueur.

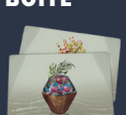
Le multivers vous a gâté en vous donnant accès à une infinité de lieux et de créatures saisissantes. À des kilomètres de distance, l'odeur des épices dilate vos pores, chatouille vos branchies et chamboule vos trois estomacs. Vous accourrez à la source des vapeurs savoureuses à la vitesse d'un rayon de soleil, lorsqu'un signal lumineux vous interpelle : « Aliments alléchants et potions pimentées aux heures d'ouverture du satellite ».

À PROPOS DU JEU

Space Lunch est un jeu de collection pour 1 à 2 joueurs où l'objectif est de manger son plat favori à répétition. Vous gagnerez en mangeant suffisamment de fois de succulents repas, mais attention, car votre adversaire a la même ambition et pourrait vous les arracher des mains !

CONTENU DE LA BOÎTE

36 cartes Aliment
(12 de chaque type)


15 cartes Boisson
(5 de chaque type)

2 Bons de réduction

1 jeton Sélection

1 jeton Solo

2 Aides de jeu

CRÉDITS

Mécanique : Simona Greco and Marco Rava
Illustrations : Natalie Dombois
Éditeur : ThunderGryph Games
Direction du projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Superviseur : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Relecture des règles : Cristina Aguirre Bisi
Graphisme : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Avec le soutien de : Cristina Bisi et Luis González

LANGUES DISPONIBLES

Livret numérique disponible à thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2°,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.